



1988 NEW YORK DARK STORY







ステージクリア

ボスを倒したあと軍のそば、またはビルの入り口まで行く

とステージクリアにな ります。



DONT

アイテム

通路に落ちているヌンチャクを拾って下さい。 敵に草くダメージをあたえることができます。 ただし、 攻撃を受けてはじきとばされると、 そのヌンチャクは使えなくなります。

コントロール

●面面表示 値値表示は次のような意味になっています。



- ★プレイヤーは PLAYER のエネルギーゲージがÖになるか、TĺMĖ (強り時間)がÖになると ľඨOŮŤです。
- ★ボスは ENEMY のエネルギーゲージが Oになると倒したことになります。
- ★プレイヤーの持ち数は3人です。持ち数がなくなるとGAME OVERです。
- ★得点は5000点で、プレイヤー数が1人増えます。



●パッドの使い方



カガみ込み ありはらい かがみ込み ボスや手下につかまえら れた時に使います。方向 キー、ボタン①、ボタン Ⅲのいづれかを連打する とふりはらいをします。 定ばらい

ローグス団リストと得点(pts)









特長:動作が機敏でジャンプキック

特長:鉄球をふりまわす。











★武器を持つていない。敵 (手下)への攻撃得点(pts) ※ 1人の時は1人自の得点に なります。また、複数を一度 にまとめて倒した時はその人 数の合計点になります。

文字 文字	沿着	艺人首	きだき
キック	10pts	20pts	20pts
パンチ	20pts	20pts	40pts
ジャンプキック	40pts	40pts	40pts
ヌンチャク	10pts	10pts	10pts

★武器を持っている敵 (手管)への攻撃得益(pts)

キック	20pts	ジャンプキック	40pts
バンチ	40pts	覚ばらい	20pts
ヌンチャク	20pts		

★ステージをクリアした 詩には残り時間と残りの エネルギーが得益として 加算されます。

これを知っておこう!!

- プレイヤーの攻撃と敵の動作は次のようになっています。
- ★パンチの場合

プレイヤーがバンチ攻撃をすると、敵は一時的にその場で無抵抗になります。武器を持っている敵には先制攻撃でいっきょにやつけることができます。また、上にいる敵にはジャンプバンチで攻撃するとダメージをあたえられます。

★キックの場合

プレイヤーがキック改撃をすると、敵は一度うしろへさがり
反撃をしてきます。両側を敵にはさまれた時はこの特長を生かして交互に攻撃すると、ダメージを受けずに倒すことができます。(攻撃するタイミングが大事//)

※ヌンチャク攻撃もこれと簡じです。

敵や状況にあわせ、これらの特長を上手に組み合わせて戦ってください。

しょうじょう ちゅう い 使用上の注意

- 1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。
- 2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。
- 3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。
- 4 テレビ画面からは、できるだけ離れて(2メートル程度)プレイしてください。
- 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間 ごとに5~10分の小休止をとってください。





※リセット方式

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDは上上専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

